Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

CARE OF YOUR GAME

- Always make sure the power is off when inserting or removing the game pak from your computer.
- This is a high precision game pak. Avoid subjecting it to ectreme temperatures or shocks. Store at room temperature. Never attempt to dismantle it.
- Do not touch the terminal connectors or get them wet or the circuitry may be damaged. Never insert your fingers or any metal objects into the terminal leads.
- Use of teinners, solvents, benzene, alcohol and other cleaning agents can damage the game pak.

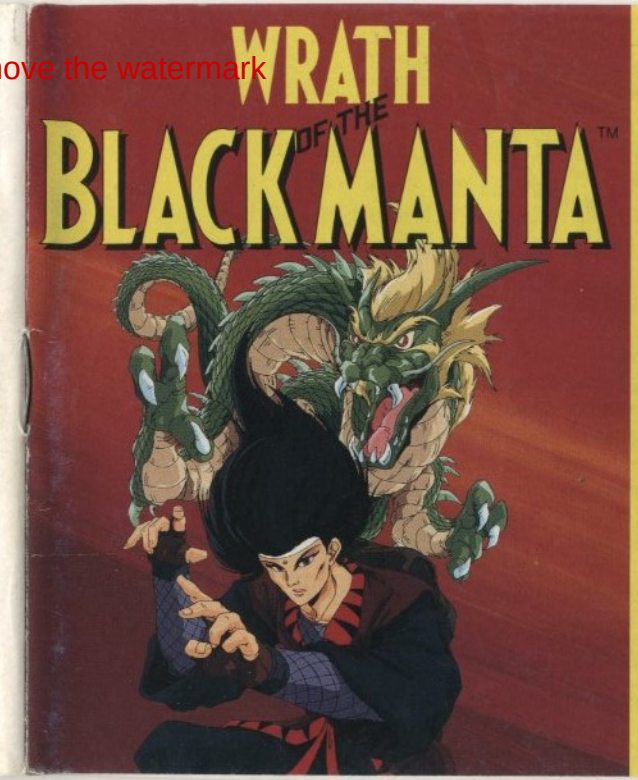
PRENEZ SOIN DE VOTRE JEU

- Veillez toujours à couper le courant avant d'insérer ou de retirer la cartouche de votre console.
- Ce logiciel est un appareil de précision. Evitez de lui donner des chocs ou de le soumettre à des températures extrêmes. Entreposez-le à température ambiante. N'essayez jamais de le démonter.
- Ne touchez pas aux bornes et ne les mettez pas en contact avec de l'eau sous peine d'endommager les circuits. Ne mettez jamais vos doigts ou des objets métalliques dans l'extrémité du connecteur d'extension.
- L'emploi de diluants, solvants, benzène, alcool et autres produits de nettoyage peut endommager le logiciel.

BEHANDEL JE SPEL VOORZICHTIG

- Zorg er altijd voor dat de stroom uitgeschakeld is, voordat je de spelcassette in je computer steekt of hem er weer uithaalt.
- Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Stoot er niet tegen en stel hem niet bloot aan te hoge of te lage temperaturen. Berg je spelcassette bij kamertemperatuur op. Probeer hem nooit open te maken.
- Kom niet aan de electrische contacten en houd deze uit de buurt van water, anders beschadig je het spel. Stop je vinger of metalen voorwerpen nooit in het Controldeck, anders beschadig je de contacten.
- Gebruik in geen geval verdunners, oplosmiddelen, benzine, alkohol of andere schoonmaakmiddelen om je spelcassette mee schoon te maken. Doe je dit wel, dan kan het spel beschadigd worden.

Printed in Japan
Imprime au Japon



NES-WK-FRA

HOW TO PLAY

TAITO®

TAITO®
TAITO CORPORATION

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compability with your Nintendo Entertainment System™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

THANK YOU

ENGLISH

for buying **Wrath of the Black Manta™** from Taito!
This hit is now yours to enjoy at home!
For the most fun, read this instruction manual
thoroughly before you begin your mission!

	Page
THE STORY	4
HOW TO OPERATE	5
PLAYER STATUS & SCORING	7
REGULAR WEAPONS	8
NINPO ARTS	9
GAME LEVELS	13
SPECIAL CHARACTERS	18
SPECIAL ITEMS	19
CONTINUE OPTION	20
HINTS AND TIPS	21

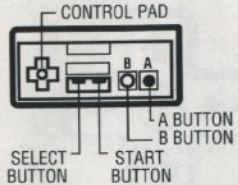
THE STORY

Crime and kidnapping grips New York City. Alone figure leaps from the shadows and grabs an unsuspecting informant from **DRAT** (**D**rug **R**unners **A**nd **T**errorists). Stricken with fear, the poor fool stares into a pair of cold blue eyes. This mysterious hero is no ordinary crime fighter. His name sends cold shivers up the meanest criminal's spine. Criminals beware - **BLACK MANTA** is on your tail.

WRATH OF THE BLACK MANTA consists of five levels. Each level is completed when the player defeats the criminals and their leaders. You must defeat the drug lord and rescue his prisoner to win the game.

HOW TO OPERATE

Controller



"A" Button	Jump Up.
"B" Button	Throw Dars/Use Knife

Start Button - Press the **START** button to begin the game.

Pause Function - Press the **START** button to pause the game.
- Press the **START** button to resume play.

Select Button - Press the **SELECT** button during game play to display the **NINPO ARTS** screen.

Conversation Mode:

Press the "**A**" button to see the next conversation scene.
Press the "**B**" button to stop a conversation.
Press the "**B**" button to stop reading a letter.

HOW TO OPERATE (continued)

BLACK MANTA MOVEMENTS

Up Arrow Key	Open Door.
Down Arrow Key	Crouch down.
Left Arrow Key	Move left.
Right Arrow Key	Move right.

SPECIAL MOVEMENTS

Down Arrow + "A" Button	Jump down.
Left Arrow + "A" Button	Somersault left.
Right Arrow + "A" Button	Somersault right.

PLAYER STATUS & SCORING

The player's current score and status are displayed below the game screen:

- Number of lives.
- Player score.
- **POW** indicator.
- Current strength.

REGULAR WEAPONS

Black Manta has two types of **regular** weapons:

Darts	Thrown from a distance.
Short Sword	Always used at close range.

Press the "**B**" button once on Controller One to use these weapons.
Press the "**B**" button repeatedly to perform multiple attacks.

NINPO ARTS

Ninpo arts are divided into four groups:

GROUP "A" ARTS

Art of the Fire Bomb	Fire falls from the sky diagonally.
Art of Lightning	Lightning bolts strike enemy characters.
Art of the Shadou	A second Black Manta appears.

GROUP "B" ARTS

Art of the Fire Ring	A circle of fire surrounds Black Manta.
Art of Invisibility	Black Manta temporarily disappears.

GROUP "C" ARTS

Art of Ground Fire	Fireballs home in on enemy characters.
Art of the Spider	Black Manta travels underground.

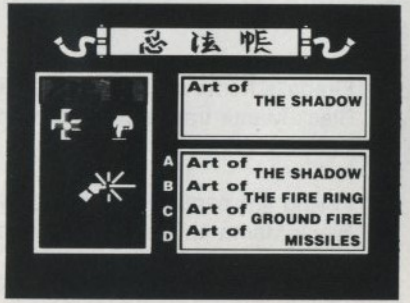
GROUP "D" ARTS

Art of Fire Rain	Falling fire paralyzes enemy characters.
Art of Missiles	Black Manta jurls fire missiles across the screen.
Art of Teleportation	Black Manta can teleport anywhere on the screen.

NINPO ARTS(continued)

These highly specialized fighting techniques are earned by Black Manta when he successfully completes a level. These arts are extremely useful for defeating enemy characters and avoiding detection.

All Ninpo Arts that Black Manta can use are displayed on the Ninpo Arts Screen. This screen always appears at the beginning of a new level. Press the **SELECT** button during game play to bring up the **Ninpo Arts** screen.



NINPO ARTS (continues)

To select a GROUP ART:

Press the **UP/DOWN ARROW** keys.

To select a NINPO ART:

Press the **RIGHT ARROW** key. A small arrow will appear inside the **GROUP ART** menu in the upper right section of the screen.

Press the **UP/DOWN ARROW** keys to move the arrow beside the new art you want to use.

Press the "**A**" button to activate the new Art. It will now appear in the **ACTIVE NINPO** menu in the lower right section of the screen.

Press the **LEFT ARROW** key to exit the **GROUP ART** menu.

Press the **START** button to resume play.

To use a NINPO ART:

Hold down the "**B**" button on Controller One until the **POW** indicator reaches maximum force.

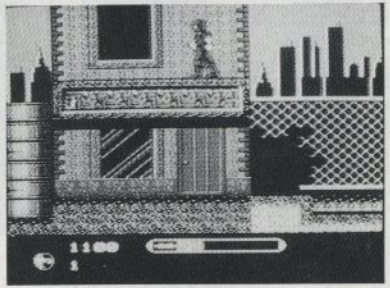
Hold down one of these **ARROW** keys and release the "**B**" button to execute the Ninpo Art:

GROUP "A" ARTS	(Release the '**B**' button)
GROUP "B" ARTS	(Press LEFT/RIGHT ARROW and release '**B**' button)
GROUP "C" ARTS	(Press DOWN arrow and release '**B**' button)
GROUP "D" ARTS	(Press UP ARROW and release '**B**' button)

INTERNATIONAL INTRIGUE AROUND THE WORLD!

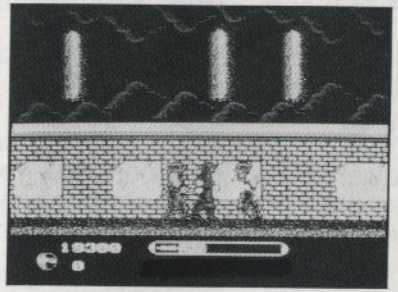
LEVEL ONE: New York City

Black Manta recieves a telephone call in the middle of the night from his aging Master. What's going on? The city streets and underground sewers hold kidnapped kids and terrible whispers of an international conspiracy. Just who is Tiny anyway?



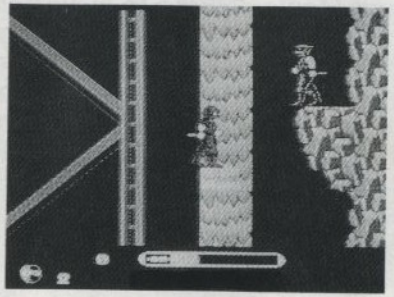
LEVEL TWO: Tokyo, Japan

A shadow of crime casts its gloom over the Land of the Rising Sun. Black Manta enters Tokyo, only to find more kids being held prisoner by evil henchmen and Ninja. Is four to one really fair?



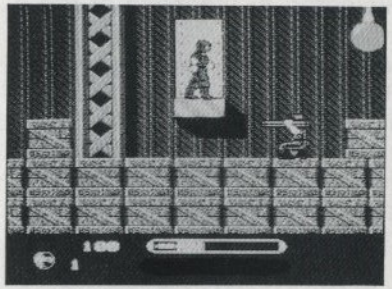
LEVEL THREE: Rio De Janiero, South America

Welcome to lifestyles of the slick and infamous! A large private yacht lies at anchor. Who is the owner? What's inside those warehouses he owns? An ancien Voodoo temple holds the identity of this mysterious figure! But will Black Manta live to learn the awful truth?



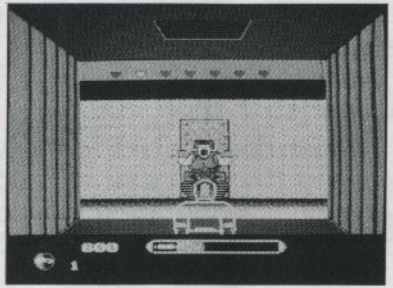
LEVEL FOUR: New York City

Black Manta returns to New York, hot on the trail of this mystery man. One thing is certain: Mr. X doesn't like nosy crime fighters.! The chase goes on through warehouses and underground tunnels. Can armed guards and iron balls hold back Black Manta?



LEVEL FIVE: DRAT Headquarters

A deserted gray warehouse is actually a worldwide center of operations! Assassins wait behind every elevator door, and an army of mercenaries patrol the halls. The mystery man waits for Black Manta in his penthouse suite. Little does our hero know that this villain has one card left to play!



SPECIAL CHARACTERS

Informants

This pack of crooks are the eyes and ears of **DRAT.** Grab them quickly, maybe you'll learn something useful. Lood for their reddish brown uniforms.

Kidnapped Kids

What does **DRAT** want with these innocent youngsters? It's up to Black Manta to rescue them. Who knows? They might have some important information! Be careful. They're hidden in heavily guarded rooms.

SPECIAL ITEMS

LETTER Contains valuable clues.

POW SYMBOL Makes the **POW** indicator more powerful.

LIFE SYMBOL Gives Black Manta maximum strength.

EXTRA LIVES

An extra life is awarded at 5,000, 10,000, and 15,000 points.

CONTINUE OPTION

A player can choose to end the current game or continue it after losing all his lives. The **CONTINUE** screen appears after the **GAME OVER** screen.

To continue the current game:

Press the **SELECT** button to choose the **CONTINUE** option.

Press the **START** button to continue the current game.

To end the current game:

Press the **START** button when the **CONTINUE** screen appears.

A player can continue the current game four (4) times.

HINTS AND TIPS

- Don't eliminate informants!
- Rescue every kidnapped kid you find!
- Read every letter for a valuable clue!
- Hidden levels hold many secrets.
- Only **four different** Ninpo Arts can defeat the mysterious villain!

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

MERCI

FRANÇAIS

d'avoir acheté **Wrath of the Black Manta (La Colère de la Mante Noire)** de Taito! Maintenant vous pouvez vous divertir chez vous avec ce succès! Pour en obtenir le maximum de satisfaction, nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel avant d'entreprendre votre mission!

	Page
LE SCENARIO	23
MODE D'EMPLOI	24
ETATE ET SCORE DU JOUEUR	26
ARMES ORDINAIRES	27
ARTS NINPO	29
NIVEAUX DE JEU	32
PERSONNAGES SPECIAUX	37
OBJETS SPECIAUX	38
OPTION DE CONTINUATION	39
CONSEILS ET ASTUCES	40

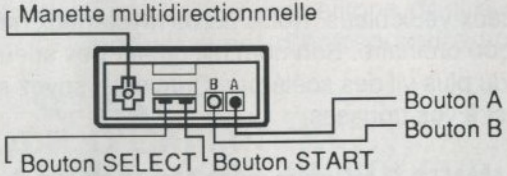
LE SCENARIO

Le crime et le kidnapping règnent sur la ville de New York. Une figure solitaire bondit de l'ombre et s'empare d'un informateur inattentif du **DRAT** (**DRAT = R**éseau de la **D**rogue et du **T**errorisme). Epouvanté, le misérable croise le regard glacé de deux yeux bleus. Notre héros mystérieux ne combat pas le crime de façon ordinaire. Son nom fait couler des sueurs froides le long de l'échine du plus vil des scélérats. Criminels, soyez sur vos gardes - **la Mante Noire** est à vos trousses.

WRATH OF THE BLACK MANTA (La Colère de la Mante Noire) se compose de 5 niveaux. Pour terminer un niveau, le joueur doit battre les criminels et leurs chefs. Lorsque vous aurez anéanti le seigneur de la drogue et délivré son prisonnier, vous aurez gagné le jeu.

LES COMMANDES

Bouton «A» Sauter
Bouton «B» Lancer une fléchette/Utiliser un couteau



Bouton START - Appuyez sur le bouton **START** pour commencer le jeu.
Fonction PAUSE - Appuyez sur le bouton **START** pour faire une pause pendant le jeu.
- Appuyez sur le bouton **START** pour reprendre votre partie.
Bouton SELECT - Appuyez sur le bouton **SELECT** pendant le jeu pour faire apparaître l'écran des **Arts Ninpo**.

Mode Dialogue:
Appuyez sur le bouton **«A»** pour voir la scène suivante de dialogue.
Appuyez sur le bouton **«B»** pour arrêter le dialogue.
Appuyez sur le bouton **«B»** pour arrêter la lecture d'une lettre.

LES DEPLACEMENTS DE BLACK MANTA

Flèche Haut	Ouvrir une porte
Flèche Bas	S'accroupir
Flèche Gauche	Aller à gauche
Flèche Droite	Aller à droite

LES DÉPLACEMENTS SPECIAUX

Flèche Bas + Bouton «A»	Sauter vers le bas
Flèche Gauche + Bouton «A»	Saut périlleux à gauche
Flèche Droite + Bouton «A»	Saut périlleux à droite

ETAT ET SCORE DU JOUEUR

L'état et le score du joueur sont indiqués au bas de l'écran jeu:

- Nombre de vies.
- Score du joueur.
- Indicateur **POW** (indicateur de puissance).
- Force actuelle.

ARMES ORDINAIRES

Black Manta utilise habituellement deux sortes d'armes:

Les fléchettes	Lancées à distance.
L'épée courte	Uniquement pour un combat rapproché.

Appuyez une fois sur le bouton «**B**» de la manette 1 pour utiliser ces armes. Appuyez de façon répétitive sur le bouton «**B**» pour exécuter des attaques multiples.

ARTS NINPO

Les Arts Ninpo se répartissent en quatre groupes:

GROUPE D'ARTS «A»

Art de la Bombe incendiaire	Le feu tombe du ciel en diagonale.
Art de l'Eclair	La foudre frappe les personnages ennemis.
Art de l'Ombre	Une deuxième Black Manta apparaît.

GROUPE D'ARTS «B»

Art de l'Anneau de Feu	Un cercle de feu entoure Black Manta.
Art de l'Invisibilité	Black Manta disparaît provisoirement.

GROUPE D'ARTS «C»

Art du feu au sol	Des boules de feu poursuivent et frappent les personnages ennemis.
Art de l'Araignée	Black Manta se déplace en dessous du sol.

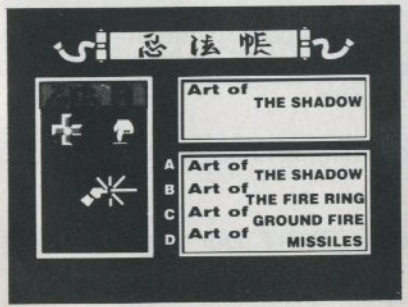
GROUPE D'ARTS «D»

Art de la Pluie de Feu	Une pluie de feu paralyse les personnages ennemis.
Art des Missiles	Black Manta lance des missiles de feu en travers de l'écran.
Art de la Téléportation	Black Manta peut se télétransporter en n'importe quel point de l'écran.

ARTS NINPO (SUITE)

Ces techniques de combat très spécialisées sont acquises par Black Manta quand elle réussit à terminer un niveau. Ces arts sont extrêmement utiles pour vaincre des personnages ennemis et éviter d'être repéré.

Tous les Arts Ninpo utilisables par Black Manta sont indiqués sur l'écran Arts Ninpo. Cet écran vient s'afficher systématiquement au début d'un nouveau niveau. Appuyez sur le bouton **SELECT** en cours de jeu pour afficher l'écran **Arts Ninpo**.



Pour choisir un GROUPE D'ARTS:

Appuyez sur les flèches directionnelles **HAUT/BAS**

Pour choisir un ART NINPO:

Appuyez sur la flèche directionnelle **DROITE**. Une petite flèche apparaît à l'intérieur du menu **GROUP ART** dans la partie supérieure droite de l'écran.

Appuyez sur les flèches directionnelles **HAUT/BAS** pour positionner la flèche en face du nouvel art que vous voulez utiliser.

Appuyez sur le bouton **«A»** pour mettre en service le nouvel art. Ce dernier apparaît alors dans le menu **NINPO ACTIF**, dans la partie inférieure droite de l'écran.

Appuyez sur la flèche directionnelle **GAUCHE** pour quitter le menu **GROUP ART**.

Appuyez sur le bouton **START** pour reprendre le jeu.

Pour utiliser un ART NINPO:

Maintenez enfoncé le bouton **«B»** de la manette 1 jusqu'à ce que l'indicateur **POW** atteigne la force maximale.

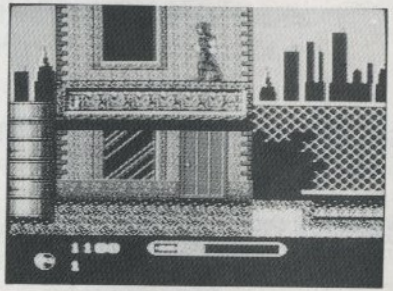
Maintenez enfoncée une des touches directionnelles suivantes et relâchez le bouton **«B»** pour rendre actif l'Art Ninpo:

GROUPE D'ARTS «A»	(Relâchez le bouton **«B»**)
GROUPE D'ARTS «B»	(Appuyez sur les flèches **GAUCHE/ DROITE** et relâchez le bouton **«B»**)
GROUPE D'ARTS «C»	(Appuyez sur la flèche **BAS** et relâchez le bouton **«B»**)
GROUPE D'ARTS «D»	(Appuyez sur la flèche **HAUT** et relâchez le bouton **«B»**)

DES INTRIGUES INTERNATIONALES TOUT AUTOUR DU MONDE!

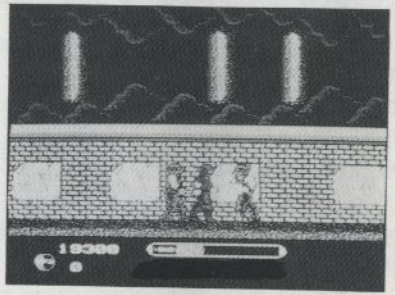
NIVEAU UN: New York City

Black Manta reçoit, en pleine nuit, un appel téléphonique de son Maître vieillissant. Que se passe-t-il? Les rues de la ville et les égouts souterrains cachent des enfants kidnappés et sont remplis de rumeurs inquiétantes au sujet d'un complot international. Mais au fait, qui est Tiny?



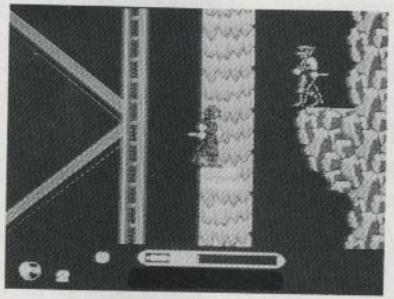
NIVEAU DEUX: Tokyo, Japon

L'ombre du crime assombrit le Pays du Soleil Levant. Black Manta arrive à Tokyo pour y trouver encore plus d'enfants emprisonnés par des acolytes diaboliques et Ninja. Quatre contre un, est-ce vraiment juste?



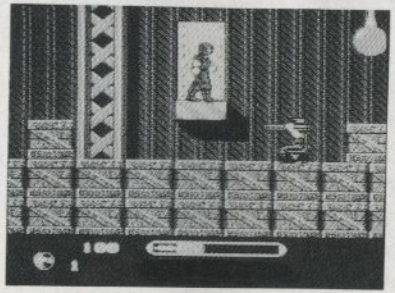
NIVEAU TROIS: Rio de Janeiro, Amérique du Sud

Bienvenue dans le monde des malins et des affreux! Un grand yacht privé est au mouillage. Qui en est le propriétaire? Que renferment les entrepôts qu'il possède? Un ancien temple Vaudou renferme l'identité de ce mystérieux personnage! Mais Black Manta sera-t'elle encore en vie pour connaître la terrible vérité?

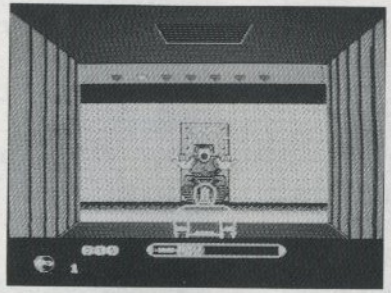


NIVEAU QUATRE: New York City

Black Manta revient à New York, sur les traces de cet homme mystère. Une chose est sûre: Mr. X n'aime pas les défenseurs de l'ordre trop fouineurs! La poursuite se déroule dans des entrepôts et des tunnels souterrains. Des gardes armés et des boules de fer peuvent-ils retenir Black Manta?



NIVEAU CINQ: Quartier Général du DRAT



Un sinistre entrepôt abandonné est en réalité le centre mondial des opérations! Des assassins sont tapis derrière chaque porte des ascenseurs, et une armée de mercenaires patrouille les corridors. L'homme mystère attend Black Manta dans son appartement en terrasse. Notre héros est loin de se douter que son vil adversaire a encore une carte dans sa manche!

Informateurs
Ces truands sont les yeux et les oreilles du **DRAT**. Emparez-vous en rapidement et, peut-être, obtiendrez-vous des informations utiles. Vous les reconnaîtrez à leur uniforme d'un brun rougeâtre.

Enfants kidnappés
Qu'est-ce que le **DRAT** peut bien vouloir à ces gosses sans malice? Leur délivrance est l'affaire de Black Manta. Qui sait? Ils peuvent détenir des informations importantes. Soyez prudent. Ils sont cachés dans des endroits très surveillés.

OBJETS SPECIAUX

LETTRE

Contient de précieux indices.

SYMBOLE DE PUISSANCE

Fait monter l'indicateur **POW**.

SYMBOLE DE VIE

Donne le maximum de force à Black Manta.

VIES SUPPLEMENTAIRES

Une vie supplémentaire est attribuée à 5.000, 10.000 et 15.000 points.

OPTION DE CONTINUATION

Après avoir perdu toutes ses vies, le joueur peut choisir de terminer ou de poursuivre le jeu en cours. L'écran **CONTINUE** (Continuation) vient s'afficher après l'écran **GAME OVER** (Fin de jeu).

Pour continuer le jeu en cours:

Appuyez sur le bouton **SELECT** pour choisir l'option **CONTINUE**.
Appuyez sur le bouton **START** pour continuer le jeu en cours.

Pour terminer le jeu en cours:

Appuyez sur le bouton **START** lorsque l'écran **CONTINUE** vient s'afficher.

Un joueur peut continuer le jeu en cours quatre fois.

CONSEILS ET ASTUCES

- Ne supprimez pas les informateurs!
- Portez secours à chaque enfant kidnappé que vous trouvez!
- Lisez chaque lettre pour y découvrir un indice utile!
- Les niveaux cachés détiennent un grand nombre de secrets.
- Seuls **quatre** Arts Ninpo **différents** peuvent vaincre le mystérieux scélérat!

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

BEDANKT

voor het kopen van **Wrath of the Black Manta™** van Taito! Je kunt nu thuis van deze topper genieten. Lees voor meer spelplezier eerst deze gebruiksaanwijzing goed door voordat je aan je opdracht begint!

Pagina

HET VERHAAL **42**
DE BEDIENING **43**
ENERGIE EN SCORE VAN DE SPELER **45**
VASTE WAPENS **46**
DE KUNST VAN HET NINPO VECHTEN **47**
LEVELS **51**
BIJZONDEREFIGUREN **56**
BIJZONDERE VOOR WERPEN **57**
VERDER SPELEN **58**
HINTS EN TIPS **59**

HET VERHAAL

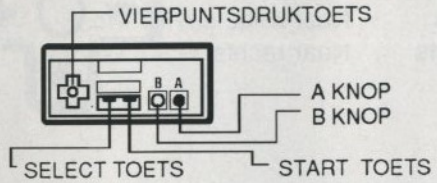
New York is in de greep van de misdaad en ontvoeringen. Een mysterieus figuur springt tevoorschijn uit de schaduw en grijpt een verraste spion van de **DRAT** (**O**rganisatie van **D**rugshandelaren en **T**erroristen). Stijf van de angst wordt de arme ziel aangekeken door twee koele blauwe ogen. De mysterieuze held is geen gewone misdaadbestrijder. Zijn naam doet de gemeenste schurken trillen. Misdadigers kijk uit -**BLACK MANTA** zit jullie op de hielen.

WRATH OF THE BLACK MANTA bestaat uit vijf levels. Ieder level is klaar indien de speler zijn criminelen en leiders verslaat. Je moet de verslavende Lord verslaan en zijn gevangene redden om het spel te winnen.

DE BEDIENING

DE CONTROLLER

A knop Omhoog springen
B knop Pijl werpen/Mes gebruiken



Start toets - Druk op de **START** toets om met het spel te beginnen.
Pauze mogelijkheid - Druk op de **START** toets om het spel stil te zetten.
- Druk op de **START** toets om weer verder te spelen.
Select toets - Druk tijdens het spel op de **SELECT** toets om het **NINPO VECHTKUNST** scherm te zien.
Mogelijkheden om te praten:
Druk op de **A** knop om het volgende gesprek te zien.
Druk op de **B** knop om op te houden met het gesprek.
Druk op de **B** knop om op te houden met het lezen van een brief.

DE BEDIENING (VERVOLG)

BEWEGINGEN VAN BLACK MANTA

Omhoog op de vierpuntsdruktoets	Deur openen
Omlaag op de vierpuntsdruktoets	Knielen
Links op de vierpuntsdruktoets	Naar links
Rechts op de vierpuntsdruktoets	Naar rechts

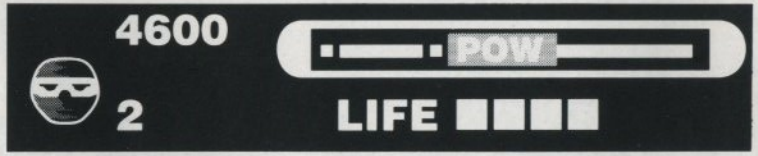
SPECIALE BEWEGINGEN

Omlaag + A knop	Naar beneden springen
Links + A knop	Salto linksom
Rechts + A knop	Salto rechtsom

ENERGIE EN SCORE VAN DE SPELER

De score van de speler en hoeveel energie hij nog heeft zijn onderaan het spelscherm te zien:

- Aantal levens
- Score van de speler
- POW meter
- Kracht



VASTE WAPENS

Black Manta heeft twee soorten **vaste** wapens:

Pijltjes	worden vanaf afstand gegooid.
Kort zwaard	wordt altijd van dichtbij gebruikt.

Druk een keer op de **B** knop van Controller 1 om deze wapens te gebruiken.
Druk een paar keer op de **B** knop om vaker aan te vallen.

DE KUNST VAN HET NINPO VECHTEN

Er zijn vier soorten van Ninpo vechten:

GROEP A VECHTEN

Vechten met de vuurbom	Vuur valt schuin uit de lucht.
Vechten met de bliksem	Bliksemschichten treffen de vijand.
Vechten met de schaduw	Er komt een tweede Black Manta tevoorschijn.

GROEP B VECHTEN

Vechten met de ring van vuur	Black Manta zit in een ring van vuur.
Vechten met onzichtbaarheid	Black Manta verdwijnt tijdelijk.

GROEP C VECHTEN

Vechten met grondvuur	Vuurballen achtervolgen de vijand.
Vechten als de spin	Black Manta beweegt onder de grond.

GROEP D VECHTEN

Vechten met vuurregen	Vallend vuur verlamd de vijand
Vechten met pijlen	Black Manta gooit vuurpijlen over het scherm
Vechten met teleportatie	Black Manta kan overal op het scherm tevoorschijn komen.

DE KUNST VAN HET NINPO VECHTEN (VERVOLG)

Deze bijzondere vechtkunsten kan Black Manta verdienen door een level af te maken. Deze kunsten zijn heel handig bij het bestrijden van vijanden en om niet opgemerkt te worden.

De Ninpo vechtkunsten die Black Manta kan gebruiken kun je zien op het Ninpo vechtkunsten scherm. Dit scherm krijg je altijd te zien bij het begin van een nieuw level. Druk tijdens het spel op de **SELECT** toets om het **Ninpo vechtkunsten** scherm te zien.

DE KUNST VAN HET NINPO VECHTEN (VERVOLG)

Om een VECHTGROEP te kiezen:

Druk op **Omhoog/Omlaag** op de vierpuntsdruktoets.

Om een NINPO VECHTKUNST te kiezen:

Druk op **Rechts** op de vierpuntsdruktoets. Er is dan rechtsboven de gekozen **vechtgroep** een pijltje te zien.

Druk op **Omhoog/Omlaag** op de vierpuntsdruktoets om het pijltje naast de vechtkunst te zetten die je wilt kiezen.

Druk op de **A** knop om de nieuwe vechtkunst te gebruiken. Het is dan te zien in het **ACTIVE NINPO** subscherm rechtsonder op het scherm.

Druk op **Links** op de vierpuntsdruktoets om uit het **vechtgroep** keuzescherm te komen.

Druk op de **START** toets om weer verder te spelen.

DE KUNST VAN HET NINPO VECHTEN (VERVOLG)

Het gebruik van een NINPO VECHTKUNST:

Druk op de **B** knop op Controller 1 totdat de POW meter maximale kracht aangeeft.

Druk op een van deze **richtingen** op de vierpuntsdruktoets en laat dan de B knop los om de Ninpo vechtkunst te gebruiken:

GROEP A VECHTEN (Laat de **B** knop los)

GROEP B VECHTEN (Druk Links/Rechts op de vierpuntsdruktoets en laat de **B** knop los)

GROEP C VECHTEN (Druk Omlaag op de vierpuntsdruktoets en laat de **B** knop los)

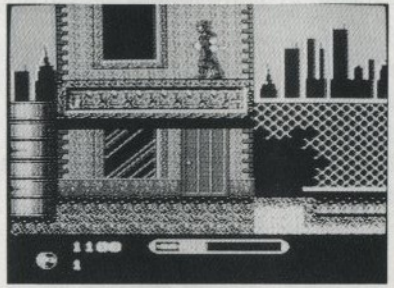
GROEP D VECHTEN (Druk Omhoog op de vierpuntsdruktoets en laat de **B** knop los)

LEVELS

EEN WERELDWIJD MYSTERIE !

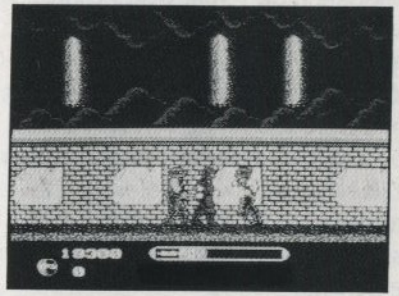
LEVEL EEN: New York

Midden in de nacht wordt Black Manta opgebeld door zijn oude meester. Wat is er aan de hand ? Op straat en in de ondergrondse riolen worden ontvoerde kinderen vastgehouden en zijn er verschrikkelijke dingen te horen over een internationale samenzwering. Wie is zijn meester eigenlijk ?



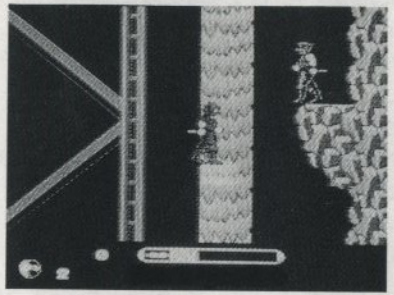
LEVEL TWEE: Tokyo, Japan

De misdaad werpt een schaduw over het land van de rijzende zon. In Tokyo ontdekt Black Manta alleen maar meer kinderen die gevangen gehouden worden door gemene schurken en ninja's. Is vier tegen een echt eerlijk ?



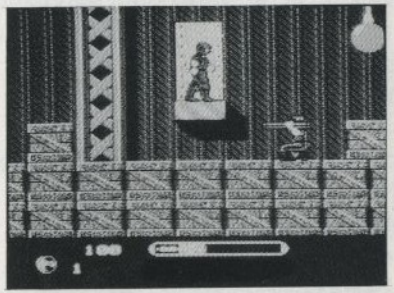
LEVEL DRIE: Rio de Janeiro, Zuid Amerika

Welkom in de wereld van gangsters en oplichters. Een groot prive jacht ligt voor anker. Wie is de eigenaar ? Wat ligt er in zijn pakhuizen opgeslagen ? De naam van deze mysterieuze figuur is te vinden in een Voodoo tempel. Maar zal Black Manta lang genoeg leven om de verschrikkelijke waarheid te ontdekken ?



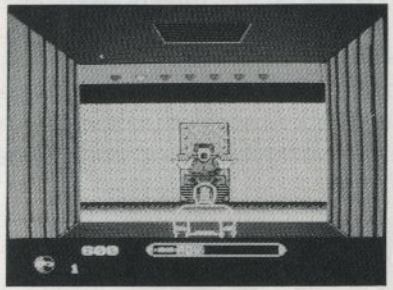
LEVEL VIER: New York

Black Manta keert terug naar New York op de hielen van deze mysterieuze figuur. Een ding is zeker: Mr. X houdt niet van nieuwsgierige misdaadbestrijders ! De achtervolging gaat door pakhuizen en ondergrondse tunnels. Kunnen gewapende wachten en ijzeren ballen Black Manta tegenhouden ?



LEVEL VIJF: Het DRAT hoofdkwartier

Een verlaten en grijs pakhuis is in werkelijkheid een wereldwijd centrum van misdagdige activiteiten! Achter iedere liftdeur wachten moordenaars en een leger van huurlingen loopt wacht door de gangen. De mysterieuze figuur wacht in zijn penthouse suite op Black Manta. Maar onze held weet niet dat deze slechterik nog een troef achter de hand heeft!



BIJZONDERE FIGUREN

SPIONNEN
Deze groep schurken zijn de ogen en oren van DRAT. Grijp ze snel, misschien kun je iets nuttigs vinden. Zoek naar hun roodbruine uniformen.

ONTVOERDE KINDEREN
Wat wil DRAT met deze onschuldige kinderen? Black Manta moet ze redden. Wie weet? Misschien hebben ze nuttige informatie! Wees voorzichtig. Ze worden vastgehouden in zwaarbewaakte kamers.

BIJZONDERE VOORWERPEN

BRIEF

Hier staat waardevolle informatie in.

POW TEKEN

Geeft de POW meter meer kracht.

LEVENS TEKEN

Geeft Black Manta maximale kracht.

EXTRA LEVENS
Je krijgt een extra leven bij 5.000, 10.000 en 15.000 punten.

VERDER SPELEN

Een speler kan kiezen tussen het spel te stoppen en verder spelen nadat hij al zijn levens heeft verloren. Het **CONTINUE** (verder spelen) scherm is te zien na het **GAME OVER** scherm.

Het spel verder spelen:

Druk op de **SELECT** toets om de **CONTINUE** mogelijkheid te kiezen.
Druk op de **START** toets om het spel verder te spelen.

Het spel stoppen:

Druk op de **START** toets als het **CONTINUE** scherm te zien is.

Een speler kan vier (4) keer verder spelen.

HINTS EN TIPS

- Dood geen spionnen!
- Redt ieder ontvoerd kind dat je vindt!
- Lees iedere brief om een waardevolle aanwijzing te vinden.
- In verborgen levels kun je veel geheimen ontdekken.
- Met **slechts vier** verschillende Ninpo vechtkunsten kun je de mysterieuze slechterik verslaan!

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

11102